





## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang dijelaskan pada BAB IV mengenai penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAK kelas V SDN 2 Denpina Toraja Utara diambil kesimpulan yaitu;

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yang telah dilaksanakan pada siswa kelas V SDN 2 Denpina, dilaksanakan dari pra-siklus, siklus I sampai siklus II, setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Pemahaman siswa pada pra-siklus atau sebelum menggunakan metode pembelajaran *role playing* diperoleh hasil 2 siswa atau 8% yang sudah memahami dalam pembelajaran atau pada kategori baik, 4 siswa atau 16% dalam kategori cukup, 19 siswa atau 76% dalam kategori kurang, Adapun indikator pemahaman siswa yang paling rendah, terdapat pada kategori 3 yaitu belum mampu berkonsentrasi dalam pemecahan masalah. Setelah melaksanakan pra-siklus peneliti melihat bahwa pemahaman siswa sangat rendah, sehingga dilakukan penelitian dengan melaksanakan siklus I.

Hasil observasi pada siklus I, dapat diambil kesimpulan bahwa pemahaman siswa masih kurang, hal ini dapat dilihat dari siswa dengan

kategori baik, pada pertemuan I berjumlah 4 siswa atau 16% pada kategori baik dan pada pertemuan II berjumlah 10 atau 40% siswa. Hasil tersebut belum berhasil, karena belum mencapai target 70% siswa yang mencapai kategori baik (61%-80%) yang telah ditentukan. Jadi pada siklus 1 antara pertemuan I & 2 mengalami peningkatan sebesar 24%. Adapun hambatan atau kekurangan pada siklus I yaitu, (a) siswa masih kurang dalam mencari dan menemukan konsep yang di pelajari, (b) siswa masih kurang dalam memprediksi atau memperkirakan tentang pemecahan yang dihadapi, (c) siswa masih kurang berkonsentrasi dalam pemecahan masalah. Adapun perbaikan untuk meningkatkan nilai siswa yaitu: (a) Memberikan nilai tambahan dan penghargaan kepada siswa yang mau menjawab pertanyaan, (b) Memberitahukan kepada siswa bahwa untuk lebih berkonsentrasi dalam melakukan pembelajaran. (c) Memberikan konsekuensi kepada siswa yang tidak berkonsentrasi dalam pemecahan masalah. Oleh karena itu penelitian dilanjutkan pada siklus II. Pelaksanaan pada siklus II dengan melakukan perbaikan yang menjadi kelemahan pada siklus sebelumnya, sehingga dengan adanya perbaikan pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik yaitu 30% dimana siswa yang sudah memahami pembelajaran berjumlah 72% atau sudah berhasil sesuai indikator yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendidikan agama Kristen dengan

menggunakan metode *role playing* dapat memberikan dampak yang baik dalam meningkatkan pemahaman siswa.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang telah diuraikan yang menjadi saran dalam pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Setelah melihat keberhasilan penelitian ini dengan menggunakan metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman siswa, juga menjadi referensi dan menambah wawasan bagi guru karena sebelumnya guru hanya sering menggunakan metode ceramah. Dengan adanya metode *role playing* diharapkan dapat diterapkan oleh guru sebagai suatu metode pembelajaran yang menarik minat bagi siswa.
2. Dalam menggunakan metode *role playing* memiliki kekurangan yaitu banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman, isi, bahan pelajaran, maupun pelaksanaan pertunjukan, dan juga memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas. Maka diharapkan bagi peneliti selanjutnya lebih merencanakan dengan matang kegiatan yang akan dilaksanakan agar lebih mengefisienkan waktu.

